no.581
1999年 2/15
アミューズメント通信
FEBRUARY 15, 1999

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2―2―1 八千代ビル　☎06(6314)0309　FAX06(6314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

SNK「ネオジオ」操作盤訴訟で

ホリ電機の控訴 大阪高裁が棄却

不正競争防止法で損害賠償命令
著作権侵害は地裁で認められず

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪府吹田市、高堂良彦社長）が、同社家庭用TVゲーム機「ネオジオ」の専用コントローラー（操作盤）を同社の許諾なしに製造販売していたホリ電機㈱（本社横浜、堀之内龍郎社長）を訴えていた民事訴訟で大阪高裁は九八年十二月二十一日、ホリ電機による控訴を棄却した。ホリ電機はこれを不服として一月六日、最高裁に上告した。

家庭用TVゲーム機のコントローラーなど、汎用でない専用周辺装置については本体を含むハードウェアのメーカー製品か、そのメーカーによる許諾品しか事実上使えないことになっており、この訴訟ではその根拠が問題になった。判決は事実上、家庭用「ネオジオ」用として表示して販売するのは不正競争防止法第二条第一項第一号に定める不正競争（商品表示の誤認惹起行為）に該当するとした。

SNK「ネオジオ」システムは業務用（MVSとして区別される）、家庭用とも九〇年二月から発売され、家庭用では専用コントローラーが本体とセットになって出荷されている。これに対しホリ電機は家庭用「ネオジオ」本体にしか接続できないコントローラー「ファイティングスティックNEO」を九三年十二月から、また「ファイティングスティックNEOⅡ」を九四年十二月から、SNKの許諾を得ずに発売した。

このためSNKは九四年一月四日、著作権侵害と不正競争行為を理由にホリ電機を訴えた。一審の大阪地裁は、SNKの主張する著作権侵害を退けたが、不正競争防止法に基づく販売禁止、約一億二千万円の損害賠償を命じる判決を、九七年七月十七日に言い渡した。ホリ電機はこれを不服として控訴したが、二審の大阪高裁は一審判決を全面的に支持し、控訴棄却の判決を下した。

主な争点は著作権に関するもので、ホリ電機の「ファイティングスティックNEO」および「同NEOⅡ」にはいわゆる連射機能があり、SNKが持つ映画の著作権のうち「同一性保持権」が連射機能によって侵害されるかどうか、だった。

SNKはゲームの難度を含めゲームソフトを開発しているので、連射機能によって映画の著作物としてのTVゲームの内容が改変されると主張。ホリ電機は、事実上TVゲームを上映するのはユーザーであり、連射機能を使うかどうかはユーザーに委ねられている、など反論した。

地裁判決ではまず、「餓狼伝説」など「ネオジオ」用ゲームソフトはいずれも映画の著作物であり、その上映権をSNKが持っているが、ユーザーが上映するのであって、ホリ電機が「ネオジオ」専用コントローラーを製造販売しても上映権を侵害することにならない、とした。

連射機能については、確かにゲームクリアの成否など難度に影響を及ぼすが、ゲームソフトのプログラム自体に何ら改変を加えるものでなく、その変化もゲームソフトが予定した範囲内である上、その使用もユーザーの選択に委ねられていので、ホリ電機の製造販売行為は同一性保持権の侵害にならないとした。

「ネオジオ」ゲームソフトによる映像の変化の態様がSNKの商品であることを示す商品表示として周知性を持っているかについては、それぞれのゲームソフトについて言えても、コントローラーにまで出所表示機能があるとは言えないとした。

「ネオジオ」（NEO・GEO）はSNK製品の商品表示であり、周知性を持っていることが認められた。その上で「ネオジオ」用として販売するホリ電機の「ファイティングスティックNEO」および「同Ⅱ」の表示は、SNKの製品であるかのような混同を生じさせるものであり、不正競争に該当することが明らかだとした。

そこで判決は、ホリ電機は三回に分けて約六万四千個の「ファイティングスティックNEO」および「同Ⅱ」を製造販売し、一個二千三十円の利益を得たので、SNKに対し一億二千百八十万円の損害賠償をするようホリ電機に命じた。

ホリ電機はコントローラー「ファイティングスティック」を、九二年七月にスーパーファミコン用として発売して以来、「同PC」、「同マルチ」、「同NEO」、「同NEOⅡ」、「同Dual」、「同PS」、「同SS」、「同Dual Plus」とシリーズ化して出荷してきた。このため、SNKの登録商標「ネオジオ」でなくとも、「NEO」だけで「ネオジオ」用であることを示すことになったという面がある。

ホリ電機は九七年十二月に特許庁が「ファイティングスティックNEO」の商標登録査定をした、と控訴で主張したが、高裁判決では不正競争防止法上の商品表示の類似判断を左右するものではない、と退けた。

家庭用TVゲーム機の周辺装置で著作権侵害が問われた事件では他に、コナミ㈱対スペックコンピュータ㈱事件がある。この事件はコナミのゲームソフト「ときめきメモリアル」用に特別のメモリーカードを組み合わせて使うと、ゲーム途中のストーリーを省略し一気にラストシーンから始めることのできる点が焦点になったが、九七年十一月に大阪地裁は映画の著作物としての同一性保持権を侵害したとは認めず、ゲームキャラクターの無断使用を理由に損害賠償を命じている。

左の写真は家庭用「ネオジオ」と並べて販売されていた「ファイティングスティックNEOⅡ」と外箱

第三者割当増資で

セタ、アルゼの子会社に

元ユニバーサルのアルゼがTVゲーム再参入

㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）は一月十二日、第三者割当増資を通じて二月五日付でアルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）の子会社になる、と発表した。十一月中間期と九九年五月期の業績予想も下方修正した。

十一月中間期は業務用「ALECK64」基板とそのゲームソフトの販売が主な内容となり、売上高は前年同期を上回るものの、経常損益は当初予想を下回り赤字となる。九九年五月期も業績全体の落ち込みをカバーできず、二年連続赤字となる見通しとなった。

修正後の十一月中間期の売上高は十一億千七百万円（七月の当初予想では十四億八千四百万円）、経常損失は二億千七百万円（八千三百万円の利益）、中間損失は二億百万円（八千二百万円の利益）と見込まれている。

修正後の九九年五月期業績予想では、売上高が三十七億四千万円（三十七億九千百万円）、経常損失が二億九千万円（一億七千二百万円の利益）、当期損失が二億七千五百万円（一億六千九百万円の利益）となった。

こうした業績悪化を背景に、アルゼからの出資を受けることになったもの。五百三十万株を発行し、一株二百三十四円で十二億四千二十万円をアルゼが払い込む。これまでの発行済み株式は三百八十二万株なので、増資後九百十二万株となり、アルゼは五八・一二%の筆頭株主となる。

ユニバーサル販売から九八年四月に社名変更したアルゼの九九年三月期予想売上高は千百五億円で、内わけはパチスロ八二%、パチンコ七%、部品八%、その他三%。かつては業務用TVゲーム機大手メーカーだったが風営七号機メーカーに特化している。一方、九七年五月に株式を店頭登録したセタは業務用と家庭用のTVゲームソフト開発を主力に、システム基板、開発ツールなどで業績を重ねてきた。しかし任天堂の「64DD」発売延期などの影響を受ける結果となった。

今回の第三者割当増資は、セタとアルゼが業務用と家庭用のTVゲームソフト、開発ツールなどの幅広い分野でセタがアルゼに協力し、アルゼがセタの経営基盤の強化を図るというもの。具体的にはまず家庭用ゲームソフトをセタとアルゼで共同開発し、アルゼが家庭用市場に参入。業務用でも同様の方法で再参入することになる。

3協会合同新年会

景気に左右されず努力

JAMMA中山会長、魅力作りを強調

(社)日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）、全日本遊園施設協会（JAPEA）、(社)全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）による三協会合同の新春賀詞交歓会が一月八日、東京のホテルオークラで開かれ、主催者によると前回の三百十三名に比べ約三〇%少ない二百十九名（招待客を含めると約三百五十名）が参加した。

三協会合同新年会は八六年以来恒例となっているもので、パーティー券（一人一万五千円）方式で運営。今回はJAMMAが担当した。前回までと異なり午後四時半開会と時刻を遅らせた。

JAMMAの中山隼雄会長が挨拶、「年末年始のロケ収入が大変悪いという現状の中で暗い新年会になるかと思ったが、参加者が若干減ったぐらいで、皆さんは明るい表情をしている。二十世紀はまもなく終るが今世紀ほど、テクノロジーの進展に伴い急速に人びとのライフスタイル、価値観が変化した時代はない。また今世紀になって初めてエンタテインメント産業が認識され、我々のAM産業も社会的に評価された。しかしここに来て急速にAM産業、とくに業務用の景気が悪くなった。世間の景気悪化もあるが、冷静に振り返ると三年前の「プリクラ」、昨年のコナミ音楽系商品が出たが、一商品でAM産業の地盤沈下を防げられないことが分かる。こういう時代には変化に対する対応、人びとがやらないあっと言うような対応が求められるが、AM産業にはそれがなかった。映画の復権、しゃべることがエンタテインメントとなるチャットなどに流れていっている。AM産業は魅力のない、レアアトラクティブな産業になりかかっている。今年こそ今まで以上にアトラクティブな産業にせねばならず、そのためマーケットをリードするような、社会的話題として取り上げられるようないい商品を開発し、またトータルコンセプトの思い切った展開を含め業界の活性化に取り組んでいかねばならない。経済環境の悪化にインカム低下をしわ寄せしないで、個別に対応してほしい」と述べた。

JAPEAの山田三郎会長が挨拶、「中山会長の言うとおり、きれいごとを言ってはおれない厳しい時代に来ている。今までAM業界は時代の波に乗ってきただけに、大変だという感じ方がひとしおだろう。こんな時こそ全員が知恵を絞り、まず元気を取り戻す、元気を持てばおのずと景気がやってくる、しょぼくれるとますます景気が逃げていく、谷に落ちれば下はない——それぐらいの根性を持ってほしい。レジャーの大量提供、多様化の時代の中にあって、本物だけが生き残る。商品開発から事業の進め方まで、さまざまな知恵、才覚が求められる。こんな時こそ情報交換を密にして互いに助け合っていけば、それなりの繁栄ができると思う。大型業界は施設の事故を防ぎ、安全運営していくため、ここ二年は時限立法的な非常態勢で結束していく、と本日の理事会で決議した。本物こそ生き残れるという気持ちで具体的に頑張ってほしい」と語った。

乾杯の音頭でAOUの入江昭造会長は、「今の状況を不景気と思っていない。バブル経済の影響で好況が続いたため不況と見えるが、これが普通だと思ってほしい。ゴルフでスコアが悪いと何とかしようと頑張るが、そんな時に限って肩に力が入ってOBを出す。いつもダブルボギーでいいという気持ちならスコアはまとまる。事業も似たようなもので、いつもいいことばかりを考えず、これが普通だと思ってやれば必ずいいことがある」と述べた。

中締めでJAMMAの辻本憲三副会長は、「業界の厳しさをひしひしと感じる。アーケードゲームでは米国でウィリアムズ、アタリがおかしいのに日本だけが頑張ってきた、ここ十年間ぐらい日本が世界の砦となってきた。この砦が崩れると世界の市場まで崩れることになる。大蔵省と銀行による護送船団方式がだめになったように、それぞれが方法を見いだし乗り切って行かねばならない」と語った。

3協会新年会で、上は鏡開きをする（左から）JAPEA山田会長、AOU入江会長、JAMMA中山会長、中村雅哉名誉会長

申請書、届出書など

押印に代え署名

1月11日から可能に

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（風営法）に基づく風俗営業の許可申請書や変更届出書などで、これまで記名押印が必要とされてきたが、一月十一日からは記名と押印に代えて署名だけで済むことになった。

これは警察関係の法令に基づく申請書、届出書などで、記名と押印に代えて署名で済むようにしたもの。一月十一日付の総理府令、施行規制の改正により、風営法施行規則の一部改正も公布、同日施行された。同様の手続きは、厚生省など他の省庁関係の法令に基づく申請書、届出書などについても同様に公布、施行されている。

具体的には風俗営業の許可申請書（別記様式第二号）で備考欄に「申請者は、氏名を記載し及び押印することに代えて、署名することができる」が加わった。また風俗営業の変更承認申請書（別記様式第八号）、変更届出書（同第九号）、管理者講習の受講申込書（同第十二号）などでも備考欄でこの一項が加わった。

この一部改正はすでに施行されているが、改正前の申請書などの様式を印刷した書類も使用できる。その場合も記名と押印の代わりに署名だけで済むことになっている。

特許・実用新案 出願公告・公開
（12月15日～31日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

十二月二十四日＝「スロットマシンの表示パネル照明装置」、ユニバーサル販売㈱（東京）、2839999、5-162350。「回胴式遊技機装置」、㈱三球電機製作所（東京）、2840700、1-306833。

実用新案登録（旧）

十二月十六日＝「娯楽用乗物」、三精輸送機㈱（大阪）、2587214、5-55591。

登録実用新案

十二月十八日＝「適当大きさに剥離可能なステッカ材料及び撮影装置」、セキエレクトロニクス（東京）、3054772。

十二月二十二日＝「有料ゲーム機などの料金変装置」、寺山和廣（大阪）、3054945。「スロットマシン」、オーゼキ（大阪）、3055000。同、3055001。「遊戯設備」、タスコ㈱（東京）、3055045。「ゲーム機械の図柄表示用回転リール」、吉池進（大阪）、中里元昭（滋賀）、3055098。

特許出願公開

十二月二十二日＝「フィッシングマシンにおける竿の振出装置」、㈱ユタカ電子製作所（岐阜）、丹羽弘（岐阜）、10-337374。「景品落としゲーム装置」、㈲ズック（東京）、10-337375。「ゲーム機の表示装置」、㈱タイトー（東京）、10-337377。「映像表示装置」、大平技研工業㈱（岐阜）、10-337378。「情報記憶媒体及びゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、10-337379。「演出装置」、同、10-337380。

3協会合同新年会で（左から）ユウビスの川楠俊太郎社長（AOU副会長）、総商の木村雅三社長、データイーストの福田哲夫社長、カプコンの辻本憲三社長（JAMMA副会長）、SNKの高堂良彦社長

3協会合同新年会で（左から）シグマの福田治夫常務、トーゴの相田進氏、ナムコの猿川昭義常務

3協会合同新年会で（左から）テクモの柿原彬人社長（JAMMA副会長）、セガ社の中山隼雄副会長（JAMMA会長）、神共ビルメンの梅原靖三氏、タイトーの中村紘一社長

近畿地区協主催で

今年の〃大阪の新年会〃

機械より人で難局乗り越えると、川楠氏

AOUの近畿地区協議会（川楠俊太郎会長）は一月六日、大阪・中津の東洋ホテルで「新春賀詞交歓会」を開き、前回より五十四人少ない（二一%減）百九十八人が参加した。

これは大阪のオペレーターを中心に毎年行なわれている恒例の新年行事で、パーティー券方式（一人一万五千円）により実施された。

川楠会長が挨拶し、「昨年来とんでもない大不況となり、私どもの業界も不況の波をまともにかぶっている中で、私は皆さんが戦友のような気がして、よく年を越したものだと実感している。商売は苦しいが、ただ苦しいと言っていても始まらず、夢を持たないと良くはならない。難しい局面を乗り切った時の喜びを考え、仕事が楽しいと思いながら頑張っていくことが大事だ。またオペレーターは機械に頼ろうとするが、良い機械を作るのはメーカーに任せて、私どもオペレーターはどんな機械でも売上げを上げるような方法も考えなければならない状況になっている。店長が代われば売上げが上がったという例もあり、今こそ〃人〃が大事な時だ。私は今年、機械よりも人が商売をつくることを示し難局を乗り越えようと思う」と語った。

来ひんとしてJAMMAの辻本憲三副会長が、「産業別景気動向でゲーム業界だけは薄日がさすとの見通しもあるが、これは家庭用での話で新ハードが出てゲームソフトが揃えば良くなるだろうという評価だ。しかしそのソフトウェアの基本は業務用にある。ただゲーム場では機械を並べるだけで遊びのソフトだけを売ってハードは売らない。これではどの店へ行っても中身が変わらない自動販売機と同じで、運営としては何のノウハウもないので、いずれ他の業種、とくにコンシューマー業界に取って代わられるのではないかとの見方もある。しかし私は決してそうはならないと思う。AM業界はまだ多くの可能性を残しているにもかかわらず、工夫がないために沈滞していると考えられるので、私どもメーカーはその可能性を見つけ伸ばしていくためのさまざまな工夫をしていく。皆さん方も運営面での工夫をしながら頑張ってほしい」と延べ、乾杯の音頭をとった。

宴半ばに佐藤茂樹衆院議員が挨拶した。また歌手の宮園明子による歌唱、恒例のビンゴ抽選会が行なわれた。

最後にAOUの谷本彰専務が「昨年五月就任しまだ〃若葉マーク〃を付けている状態だが、一日も早く若葉を伸ばして業界のために役立つよう努めたい」と延べ、中締めを行なった。

AOU近畿地区協新年会で、右上は川楠俊太郎会長、左上はJAMMA辻本憲三副会長（カプコン社長）、右はAOU谷本彰専務。下は会場のようす

中古機オークションの

K&U自己破産

負債数十億円の見とおし

民間の信用調査機関調べによると、㈱ケイアンドユウ（K&U、大阪府東大阪市長田西、林謙二社長）が一月四日に二回目不渡りを出し、八日に銀行取引停止となった。十一日に大阪地裁へ自己破産を申し立てた。負債は不明だが、数十億円の規模になるもよう。

七七年四月にケイアンドユウ商会として創業、八四年四月に法人成りして、九一年五月に㈱ケイアンドユウと社名変更した。店頭用ゲーム機の製造販売、TVゲーム基板販売と輸出などから、八九年に業務用カラオケ機器販売、九〇年にクレーン機用景品販売、九四年に中古機オークション販売へと拡張、ベンチャー企業として投資育成会社やカラオケ、ゲーム機メーカー、有線放送会社などから出資を得ていた。

九〇年四月の本社建設など設備投資に伴う借入金が拡大するなか、東南アジアの経済不振によるオークションの低迷、さらに景品の販売不振などで経営を悪化させていた。売上高は九七年三月期で五十二億三千百万円、九八年三月期で四十二億九千六百万円。

また㈱メディアロボティックス（東京都台東区東上野、斎藤慎矢社長）が十二月二十一日、東京地裁に自己破産を申し立てた。負債約十億円。九五年七月設立のAM機器メーカーで、「トークロボ」や業務用「イライラ棒」など開発した。九八年三月期売上高十六億三千九百万円。設立時に大手玩具メーカーなどの出資を得たが、九七年十一月に解消している。

セガ社「DC」用ソフト

「シェンムー」制作

3年かけた力作、と入交氏

セガ社は十二月二十日、横浜市内のパシフィコ横浜で「ドリームキャスト」用新ソフト「シェンムー」の制作発表会を開いた。

このゲームは、同社業務用「バーチャファイター」シリーズを担当したAM研究開発本部の鈴木裕副本部長がプロデューサーとなって三年前から開発を進めているもので、今年春に発売となる。

ゲーム内容は、主人公の少年〃涼〃が父の死の謎を解くため、横須賀と香港を舞台にさまざまな出来事に遭遇しながら進んでいくもの。とくに九龍城内に千二百以上の部屋が設定されるなど、プレイフィールドは広大なものとなっている。また同じ場所でもプレイするたびに状況が異なる時間と天候の変化の設定、文字表示でなく音声での会話により進められるストーリー展開、アイコンに合わせてボタンのみを使うシンプル操作などに特徴がある。

発表会で鈴木副本部長は、「業務用TVゲームは三分くらいで終わってしまうので、私は家庭用で時間の制約がないゲームを作りたかった。ゲーム中の格闘シーンは全体の五%以下に抑え、十歳の子どもから大人までが楽しめるようやさしくて奥行の深いゲーム内容をめざした」と語った。

また入交社長は、「三年間かけた力作で、プレイヤーに大きな感動を与えるものと自信を持っており、セガにとっても大きな意味を持つソフトとなるだろう」と述べた。

このほか管弦楽団による同ゲームのテーマ曲の演奏、ゲームキャラの声優の紹介などがあった。

なお同発表会は三回に分けて行なわれ、招待された一般プレイヤーを中心に合計約一万五千人が集まった。

大阪府協相談役の

峯 久氏が死去

AOU理事、委員長務める

峯 久氏

峯 久氏（みね・ひさし＝大阪府アミューズメント施設営業者協会相談役、玉造ゲームセンター経営）一月十四日午後九時五十五分、急性心不全のため大阪市天王寺区玉造元町十四の二の自宅で死去。七十八歳。三重県上野市出身。葬儀・告別式は十七日午後零時から天王寺区真田山町五丁目の真田山公園会館で行なわれた。喪主は妻信子（のぶこ）さん。

約三十年前に玉造ゲームセンターを開業したオペレーター。七二年八月に㈲峯興業を設立。公正と正義を重んじる性格でゲーム場業界の発展のためには業者の結束が必要とし、リーダーシップを発揮した。

七四年から大阪自動娯楽機組合の組合長、これを引き継いだ大阪レジャー機器協の理事長を務めた。新風営法成立に伴い大阪府アミューズメントオペレーター協会（現大阪府協）の八四年設立に尽力し、九三年まで副会長、九五年まで監事。八五年設立のAOUでも理事、委員長など務めた。

九三年に脳こうそくで倒れ、以後リハビリを続けていたが、はくり性大動脈りゅうなど思った。

3協会合同新年会で（左から）ナムコの猿川昭義常務、SGSの小形武徳社長、タイトーの松高誠三本部長、プレビの梶格康会長、日本システムの村上栄司社長、エイブルコーポレーションの熊谷俊範社長

3協会合同新年会で（左から）友栄の内田慎一室長、ホープの矢野徳蔵専務、関東娯楽工業の中村哲社長

3協会合同新年会で（左から）彩京の小野寺輝夫氏、総商の木村雅三社長、カプコンの笹谷実氏、彩京の丹羽潤一社長、SNKの高堂良彦社長

東京ドームの10周年イベントに

セガ社の小間

「ナオミ」、「DC」ゲームを設置

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は十二月十九－二十日、東京ドームで開かれたイベント「プロ野球ドリームマーケット」（㈱東京ドーム主催）に参加し、ゲームコーナーを設置した。

同イベントは東京ドームの開場十周年を記念したもので、十二球団と一般参加のフリーマーケットを中心に、パネル九枚にボールを投げるストラックアウト、バッティングマシンなど野球関連の施設やゲーム機のコーナーが設置され、プロ野球選手によるオークションやサイン会などが行なわれた。

セガ社は「セガゲーム機コーナー」として、業務用CGゲーム「ダイナマイトベースボールNAOMI」を四台、家庭用ソフト「ドリームキャスト」の「プロ野球チームをつくろう！」を八台（イベント用キャビネット）、いずれもフリープレイで設置しゲーム大会も行なった。

同社では「イベントの内容に合わせて野球ゲームを設置し、予想以上の人気が集まった。今後も各種イベントへの協力、異業種とのタイアップを進め、TVゲームの人気回復につなげていきたい」としている。このイベントには二日間で九万三千人が集まった。

写真上は東京ドームでのセガ社ブース、下はAOUエキスポ99説明会

AOUエキスポ99

開会式は廃止に

パーティーも主催を変更

AOU主催「AOUアミューズメントエキスポ99」（二月十七－十八日、幕張メッセ）の出展社説明会が一月十二日、東京のスクワール麹町で開かれ、出展各社の小間位置が決まった（**小間位置は9めんに掲載**）。

主催者PRブースの六小間（前回十八小間）を除くと、今回は六十六社（六十七社）が九百三十八小間（千十七小間）に出展することになり、小間数を七・八％減らした。出展申し込みのあったK&U（一小間）については、同社倒産により削除した。

説明会で真鍋勝紀事業委員長が挨拶、「経済環境が厳しい中で、今回のAOUエキスポは出展社数は変わらないが小間数がやや減ったと報告を受けている。業界のショーは春と秋に順調に開かれることが、厳しい環境の中で業界が伸びていくために欠かせないと思う。AOUエキスポがないと業界が発展できない、というぐらいに持っていけたらと考えており、メーカー各社のご協力をお願いしたい」と述べた。

永井明ショー実行委員長ら委員と、TCワークスにより、「実施細則」に沿って説明があった。

それによると前回までと比べ変更したのは次のとおり。①初日の開会式は行なわないことになった。その代わりに開会を告げるファンファーレ、開会宣言を行なう。来ひん挨拶はパーティーに組み込む。②初日夜の「AOU懇親会」は「エキスポパーティー」に変更、AOU主催から「エキスポパーティー運営委員会」（真鍋勝紀委員長）主催に変更した。これまで出展社一名分を無料招待してきたが、これを廃止した。会費一名一万五千円は変更ない。

③業者向け「優待登録票」（一枚五百円）を今回に限り、出展社に一小間当たり五枚無料配布することになった。これ以上必要な場合はこれまでどおり買う必要がある。④一般入場者は二日目（十八日）で主催者が適当と認めた場合に限り、当日入場券を買うことができるが、当日入場券はこれまでの二千円から千五百円に値下げした。⑥小間装飾の制限を一部分緩和した。

小間位置はこれまでどおり、ゾーン区分に沿い大口小間をあらかじめ実行委員会で決めた残りを、同数小間の出展社がじゃんけんで優先順を決める方法で決定した。

なお入場に必要な券類は四種類あり、うち当日入場券だけは二日目だけ有効。残り三種類は、①都道府県協を通じてオペレーター各社に二枚配布される「会員登録票」、②出展社、その他関係者が配布する「優待登録票」（五百円）、③一小間三枚配布される「出展社カード」（追加は有料で五百円）で二日間有効。

タイトーステーション

宮城で名取店オープン

投打球施設などを併設

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は、スポーツ施設などとの直営複合AM施設「タイトーステーション名取店」を十二月二十日、宮城県名取市内にオープンした。

これはゲーム場にバッティングマシンと投球施設「ストラックアウト」を設置した「バーチャルバッティングドーム」を併設したもの。東京・浅草と福岡・新宮に同様の複合施設があるが、いずれもスポーツ施設は他社が運営しており、同社直営はこれが初めてとなる。

施設は屋内型で延べ営業面積は約二千平方㍍ある。うちバッティングドームは約七百平方㍍。バッティングマシンは五台設置され、スクリーンに映し出されたプロ野球選手の投球に合わせて飛び出してくるボールをバットで打つシステムで、球種や速度、投手を選択できるもの。「ストラックアウト」は二台設置され、前方にある九分割の的にボールを投げるもの。

ゲール機などのAMスペースが約千二百平方㍍あり、TVゲーム機、その他アーケードゲーム機、メダルゲーム機、AM自販機など計百六十台を設置。またビリヤード台も十台設置されている。このほか約百三十平方㍍の飲食コーナーがある。営業時間は十－二十四時。

年間の入場者数三万人、売上げ四億円を見込んでいる。投資額は公表していない。なお同社は〝人の集まる場所に人を集める施設〟を基本コンセプトにした複合AM施設を展開しつつあり、三月には米国のレストランとの提携によるテーマレストランを含めた複合AM施設を横浜にオープンする予定だ。

「タイトーステーション名取店」の外観

コナミ「こなみるく」

FCで4店開設

今年度中50店めざす

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は、同社キャラクターグッズ専門店「こなみるく」の第二次フランチャイズ展開として十一月に四店舗をオープンした。

同フランチャイズは昨年九月に八店、十月に台湾に五店開設している。

今回は十一月十四日に東京のゲームグッズショップ「ゲーマーズ秋葉原」と同「池袋」内、二十日に仙台のアニメショップ「喜久屋書店漫画館」内、二十八日に石川県野々市町のAV／CDグッズショップ「宝島王国・工大前店」内に開設した。

同社では今後もフランチャイズ展開を積極的に進め、今年度中に計五十店開設をめざしている。

近畿地区協新年会で（左から）こまやの尾上道郎常務、テヅカの手塚明雄社長、ヨシダ商会の吉田英生社長、日本物産の鳥井末治社長

3協会合同新年会で（左から）ホクセイの高山輝美社長、ナムコの猿川昭義常務、アトラスの原野直也社長、ナムコの鈴木登部長

3協会合同新年会で（左から）トーワジャパンの正岡力社長、エイブルコーポレーションの熊谷俊範社長、サミーの里見治社長、バンウェーブの水野孝夫社長

ゾクゾク。

（株）トレジャー／ガンビート

SEGA　（株）セガ・エンタープライゼス／クレイジー タクシー

TECMO　テクモ（株）／デッドオアアライブ2

（株）カプコン／パワーストーン

SEGA　（株）セガ・エンタープライゼス／ダイナマイトベースボール ナオミ

SEGA　（株）セガ・エンタープライゼス／リングアウト 4×4

テクモ（株）／デッドオアアライブ2

SEGA　（株）セガ・エンタープライゼス／ダービー オーナーズ クラブ

TREASURE　（株）トレジャー／ガンビート

（株）セガ・エンタープライゼス／リングアウト 4×4

SEGA　（株）セガ・エンタープライゼス／ゾンビ ゾーン

CAPCOM　（株）カプコン／パワーストーン

絶世のエンターテイメント。「NAOMI」から、ぞくぞく・・・。

みんなに、ときめきを。

NAOMI™

NAOMIパートナー企業：株式会社エイティング/ライジング、株式会社カプコン、株式会社ケイブ、株式会社彩京、サミー株式会社、株式会社ジャレコ、株式会社セガ・エンタープライゼス、テクモ株式会社、株式会社トレジャー、株式会社ビスコ、ビデオシステム株式会社（以上50音順）※'98.11.11現在

お問い合わせ先：株式会社セガ・エンタープライゼス東京都大田区東糀谷2-12-14　tel.03-5737-7546

SEGA™

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館　東京都大田区東糀谷2-12-14　電話03(5737)7539（国内販売部）
電話03(5737)7541（AM関連機器販売部）
電話03(5737)7544（アミューズメント海外事業本部）
電話03(5737)7523（アミューズメント施設事業本部）
電話03(5737)7528（アミューズメントテーマパーク事業部）
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　電話011(841)0248（代表）
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2-5-3　電話06(6334)5336（代表）
九州支店　福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5　電話092(452)6843（代表）
名古屋販売　愛知県名古屋市名東区社が丘1-804　電話052(702)3003（代表）

ナムコワンダーシティ

与野店と札幌店

ナムコランドは福島・郡山

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、AM施設「ナムコランド・イオンタウン郡山店」（福島県）を十二月三日、また複合AM施設「ナムコワンダーシティ」の六店目「与野」（埼玉県与野市）を十日、同七店目「札幌」を十一日、それぞれオープンした。

同「ナムコランド」は複合SC「イオンタウン郡山」内にあり、風営八号店で営業面積は約二千三百平方㍍。スポーツ体感ゲームやクレーン機、乗物機を設置したファミリーゾーン、ライフル射撃やTVゲーム機、メダルゲーム機などのヤング／ヤングアダルトゾーン、ビリヤードゾーンの三つのゾーンで構成している。AM機は二百五十台設置。ビリヤードは玉やキューが特殊照明で光るものを含め十二台を設置している。営業時間十－二十四時。総投資額六億円、年間売上げ五億円を見込んでいる。

「ワンダーシティ」は二店ともゲーム場（風営八号店）と飲食店など（テナント）の複合施設で、いずれも総投資額十億円、テナントを含め年間売上げ十億円を見込んでいる。

「与野」は、四千三百平方㍍の敷地に営業面積二千三百平方㍍の二階建て建物を新設したもの。約二百台の機械を設置したゲーム場「プラボ与野店」（一－二階で計千六百五十平方㍍）を核に、テナントのレストラン、カレーショップ、回転寿司店が入っている。

また四十席のレストスペース、客同士の情報交換コーナー、スポーツ中継や映画などを放映するケーブルTVなども設置している。ベビーカーの無料貸し出しも行なっている。営業時間は十一－二十四時、飲食店は二十四時間営業（回転寿司は二十三時まで）。

「札幌」は、七千百平方㍍の敷地に営業面積三千平方㍍の二階建て建物を建設したもの。ゲーム場は「プラボ札幌西町店」（二階約千五百平方㍍）で約二百台の機械を設置。うち同社射撃ゲーム「ピンポイントショット」を吹き抜け空間を利用して設置。メダルゲームゾーンは北海道内では最大規模となっている。

テナントはイタリアンレストラン、まんが喫茶、ビリヤード、カレーハウスの四店。このほかマッサージ器（五台）コーナー、パウダールームやベビーベッドを設けた女子トイレなどもある。営業時間は十－二十四時、喫茶とビリヤードは翌朝五時までとなっている。

ナムコランド・イオンタウン郡山店のヤング・アダルトゾーン

「ナムコワンダーシティ」与野店（上）と札幌店の外観

論潮

峯氏を悼む

大家（おおや）さんが長屋の子供らを集め、「お前たち、良い子もいるが悪い奴が多すぎ、隣り近所から苦情が多く困っている。ついては、お前たちと相談のうえ規則を作り、私の監視下に置いて悪い子供を善導したいが、どうだろう」とご託宣（たくせん）。もちろん良い子は、自分らはこんなにおとなしくしているのに、と猛反対。悪い子は反対したいが、立場上言えない。そこで、子供の一部に協力してくれそうなのがいるのを見つけた大家が、その子らと相談。その結果子供の言い分も聞いてくれるという大家の約束でまとまり、大家は規則を作り、子供全員の意見を入れたとして隣り近所へ通知してしまった。

こうして一部の子の意見だけを参考にしたため、いざ実施してみると矛盾点が多く、悪い子はますます悪賢くなっていく。（以下は後日談）　良い子は不満だらけだが、大家の決めたことだからと守り、その上で大家に「悪い奴をなんとかしてくれ」と頼み込むが、大家は店（たな）子のことや自分のことで忙しいので構ってくれない。しかし大家の監視下に入ったぐらいだから、と良い子を含めて子供らはみんな、いまだに隣り近所から白眼視されたままの現状である。

以上は、玉造ゲームセンターを経営する峯興業の峯久社長が、本紙第291号（八六年九月一日号）に寄稿していただいた「『社会的認知』説に反論」の結びの部分である。規制されるべきものが規制されず、規制される必要のないものを規制することになった新風営法を批判するとともに、規制されて「社会的認知を受けた」と歓迎する向きに対して反論した。

「青少年補導協力の店」というプレートを掲げ、学校、警察にも信用され、誇りを持って営業してきただけに、不合理な規制を強いる新風営法に対し怒りを隠さなかった。そもそも、人一倍勉強熱心だったし、創意工夫を絶やさなかった。他人に借りを作るのをなによりも嫌った。清貧に甘んじたが心の豊かな人だった。

東京ゲームショウ春

展示規模最大に

公式ガイドブックは改良

CESAのイベント事務局は十二月十八日、「東京ゲームショウ99春」（三月十九－二十一日、幕張メッセ）で、八十社が約千五百小間に出展することになったと発表した。出展社数は十社ほど下回るが、展示小間は過去最大となる。

三日間のうち初日は前回同様ビジネスデー、二－三日目は一般公開日となり、一般公開日の入場料（中学生以上）は千二百円。前売り券（千円）が二月上旬発売される。

今回、公式ガイドブックはビジネスデー来場者に配慮して、出展社のディレクトリーを中心としたものへ変更、英語で併載する。一般公開日用には会場案内図など載せたパンフレット「フロアガイド」を配布するよう変更した。

「東京ゲームショウ」のポスターでは、スイッチの入ったキャラクター「フェレッタ」が継続して使用され、今回は「フェレッタ」自身が変革していることを示すスケルトンデザインとした。変革への始動という意味で「スイッチオン」をテーマとしている。

「東京ゲームショウ99春」のポスターから

「ワンダースワン」

3月4日発売に

同時発売は5タイトル

㈱バンダイ（本社東京、茂木隆社長）は一月十三日、ハンドヘルドTVゲーム機「ワンダースワン」（WS）の発売日を三月四日に決めた、と発表した。モノクロ版で主な仕様と価格（四千八百円）などは十月に発表済み。

同時発売となるゲームソフトは、バンダイ「グンペイ」、「チョコボの不思議なダンジョン」、ナムコ／バンダイ「ワンダースタジアム」、タイトー「電車でGO！」、トミー「闘魂烈伝」の五タイトル。三月中にさらに五タイトル予定。

同時発売ソフトのうち「グンペイ」は発売記念価格千九百八十円となるが、他のタイトルはそれぞれ三千六百円から四千五百円までに設定されている。

「WS」用ゲームソフト開発には、新たにコナミ、イマジニアがサードパーティーとして正式参加した。またTVゲーム向け流通は当初セガ・ミューズ経由としていたが、SCE経由で行なうことになった。

人事異動

アルゼ

（1月25日）営業本部長、社長岡田和生▽開発本部長代行、取締役坂本剛一▽退任（取締役）秦博義▽同（同）後藤幸一

AOUエキスポ'99小間配置図

2月17−18日
日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

出展社名（50音順）

- 朝日エンジニアリング㈱……59
- 旭精工㈱……50
- アタリゲームズ社……27
- ㈱アトラス……30
- ㈱アミューズ……42
- ㈱アミューズメント産業出版……66
- ㈱アミューズメント通信社……64
- ㈱エイ・クリエイト……67
- ㈱エイコー……34
- ㈱エイブルコーポレーション……60
- ㈱エス・エヌ・ケイ……3
- ㈱エスケイジャパン……46
- ㈱エヌ　エム　ケイ……29
- オー・エム・アイ㈱……14
- 大平技研工業㈱……9
- オムロン㈱……19
- ㈱ガゼル……21
- ㈱カトウ製作所……23
- ㈱カプコン……2
- 北日本通信工業㈱……18
- コナミ㈱……5
- ㈱こまや……28
- サミー㈱……31
- ㈱サン・ミューズ……11
- 三和電子㈱……47
- ㈱シーディック……10
- ㈱シグマ……7
- システムサービス㈱……41
- ㈲芝商事……48
- ㈱ジャノエンタープライズ……40
- ㈱ジャレコ……33
- ㈱新声社……62
- スガツネ工業㈱……13
- ㈱スクラッチ……35
- セイミツ工業㈱……52
- ㈱セガ・エンタープライゼス……1
- 綜合ユニコム㈱……65
- ㈱タイトー……4
- 中部商事㈱……39
- ツカサ電工㈱……49
- テクモ㈱……61
- ㈲東上物産……37
- ㈱トーゴ……57
- ㈱トーシン産業……44
- ㈱トーワジャパン……32
- ㈱トップ産業……45
- ㈱トムトム……43
- ㈱ナムコ……6
- 日邦産業㈱……55
- ㈱日本システム……16
- ㈱丹羽……12
- ㈱バンプレスト……8
- ㈱ピーナッツクラブ……38
- ㈱光新星……53
- ㈱ビスコ……17
- 富士電子工業㈱……20
- 船井ヒューコム㈱……15
- ㈱ブルーム……36
- ㈱ホープ……54
- ㈱ママ・トップ……22
- ㈱マリンゲーム……51
- ㈱漫充堂……24
- メディア商事㈱……26
- ㈱友栄……58
- ㈱ユウビス……25
- ワールドフェア社……63
- AOU……56

謹告

平素は格別のお引き立てに預かり有り難く厚く御礼申し上げます。

さて、弊社ビーマニ商品（ビートマニアコンプリートミックス、ビートマニアIIDX、ダンスダンスレボリューション、ギターフリークス等）は、ビートマニアを平成9年9月のAMショーに出展して以来、皆様方より多大なるご好意を持って迎えていただき、感謝申し上げますと共に、現在の音楽系ゲームのブームの火付け役となれたことをよろこばしく存じております。

この、ビーマニ商品のいずれにつきましても、その基本となるコンセプト、及び構造、ソフトウェア等については全て特許出願が完了致しております。

つきましては、今後この種の商品を製作・販売されようとする方、またそれらをご購入されようとする皆様方には、不測のトラブルの生じることがないよう、取り扱いは充分ご留意いただきたく、お願い申し上げます。

なお、ご不明の点は、弊社までお問い合わせ下さい。

コナミ株式会社

AOU主導の「ゲームの日」

主に障害者にサービス

社会への健全性アピールに疑問も

AOU、JAMMA、NSAの三協会による九八年「ゲームの日」（十一月二十三日）イベントが各地で行なわれた。

これはゲームの日実行委員会（内田博委員長）の企画により、AOUの会員協会が主体となってそれぞれイベントを実施したもので、今年で四回目となる。同委員会はポスター二万枚、無料プレイチケット付き「来場者アンケート」用紙五十万枚、来場者へのプレゼント用キーホルダー五万個、テレホンカードなどを作成した。

また前回から実施した障害者にゲームを楽しませる〝アミューズメント・ラブ・エイド〟も企画、これをもとに茨城、神奈川、広島、香川、鹿児島の五協会がゲーム機の〝出前サービス〟を行ない、東京、福岡、大分の三協会はゲーム場や遊園地に障害者を招待し楽しませた。また静岡、山口、長崎などの協会は養護施設に景品やゲーム機を寄贈した。

なお「ゲームの日」イベントを実施しなかった協会も多く、統一イベントとしてのあり方を問う声や、「プレイヤーへのサービスにはなっても業界の健全性アピールにはつながらないのではないか」と言う業者もいる。「ゲームの日」の行事を行なった協会のうち主な実施内容は次のとおり。

右側上の写真は東京都協が花やしきで開催した「AMフェスティバル」開会式にて、下は近畿地区協の「DC」抽選会で、当選はがきを持って立っているのは高井一美実行委員長

東京都協

東京都アミューズメント施設営業者協会（真鍋勝紀会長）は十一月二十二日、浅草花やしきで都内の養護施設十六ヵ所から児童三百七名を招待し「アミューズメントふれあいフェスティバル」を行なった。

このイベントは今年で四回目となるもの。開会式で内田博副会長は、「私たちは都内のスーパーや町中でゲーム場を経営している会社の集まりで、子どもたちの楽しそうな顔を見るために頑張っている」と挨拶した。

招待した児童に園内の乗物機やゲーム機がフリーパスとなるリストバンドと買物券（二千円分）、弁当などが配られ、帰りにはお土産も渡された。なおこれらの作業は同協会実行委員二十八名が担当した。

近畿地区協議会

近畿地区協議会（川楠俊太郎会長）は近畿二府四県協会の合同により十一月二十一-二十三日、セガ社「ドリームキャスト」（DC）などが当たる抽選イベントを希望したゲーム場百六十五店舗で実施した。

これは同協議会作成スクラッチカード（一セット百枚一万円）を購入したゲーム場で、すべての来場者に同カードを無料配布（合計二百八十七枚）したもの。賞品は「DC」のほか図書券（三千円分）、各店で用意した〝ラッキー賞〟の三種類。うち「DC」については同カードで一次当選した者が二次抽選への応募はがきを同協議会事務局へ郵送（計千三百七十九通）、この中からゲームの日実行委員会（高井一美委員長）が十二月七日、抽選会を開き二十名の当選者を決定した。

茨城県協

茨城県アミューズメント施設営業者協会（大野圭一会長）は十月十七-十八日、障害者の全国スポーツ大会「ゆうあいピック」（県立笠松運動公園）に協賛しミニ遊園地を設置した。

これは同大会に合わせ「ゲームの日」イベントとして実施したもの。エアークッション遊具一機種とエレメカゲーム機五台、AM自販機三台（同大会限定フレーム搭載）、輪投げコーナーなどを設置、無料で来場者を楽しませた。

神奈川県協

神奈川県アミューズメント施設営業者協会（村山嘉男会長）は十一月二十三日、川崎市立体育館と横浜市内の障害者スポーツセンターの二ヵ所で〝ゲームの出前サービス〟を実施した。

両会場にそれぞれ十数台のAM機をフリープレイで設置した。川崎会場は同協会主催で、同市内福祉施設三ヵ所の青少年らを招待したもの。横浜会場は同スポーツセンター主催イベント「わいわいパーク」に参加したもので、県外からの障害者も集まった。二会場合わせて協会員二十名が協力した。

静岡県協

静岡県アミューズメント協会（星谷清重会長）は十一月二十三日、静岡市内の児童養護施設「静岡ホーム」に、協会員が提供したぬいぐるみと金一封（三万円）を寄贈した。

同協会では当初、三ヵ所の福祉施設に例年どおりミニ遊園地を設置する予定だったが、今回は一ヵ所への寄贈のみとした。加茂善康前会長と副会長が同施設を訪問し、園長に手渡した。

岡山県協

岡山県アミューズメント施設営業者協会（松田次雄会長）は十一月二十三日、セガ社「岡山ジョイポリス」前で抽選会を行なった。

これは同協会が作成した抽選券二万枚を会員が一枚五十円で購入、十一月一日から各店舗で来場者に無料配布し、住所、氏名などが記入された分を集め公開抽選会としたもので、松田会長が抽選を行なった。賞品は同協会が用意したマウンテンバイクとMDプレイヤーのほか、SNK、コナミ、セガ社が提供した家庭用ゲーム機とソフトなど。また会場に集まったプレイヤーに、AOU作成キーホルダー約五十個を抽選でプレゼントした。

広島県協

広島県アミューズメント施設営業者協会（平本将人会長）は十一月二十三日、〝ゲームの出前サービス〟を昨年と同じ福祉施設「広島修道院」で行なった。

同施設の屋根付き駐車場にゲーム機十七台、バッテリーカー三台を設置、児童ら百七名が楽しんだ。また会員が提供したぬいぐるみやドリンクも贈られた。オープニングでは平本会長が挨拶した。このもようは地元新聞で報じられた。

なお同協会では十二月九日にも「障害者ふれあいフェスティバル」に〝ゲームの出前サービス〟を行なった。

山口県協

山口県アミューズメント施設営業者協会（萩田雅重会長）は十一月十七日、山口市内の福祉施設「吉敷愛児園」と「山口育児院」の二ヵ所に景品とゲーム機を寄贈した。

寄贈したのは会員の宇部観光、ジーナック、ナムコ、タイトー、テクモの五社協力による計六百個のぬいぐるみなど景品と、SNKが提供したTVゲーム機二台。萩田会長と広川慎竹副会長、武内公尚理事が養護施設を訪問し寄贈した。

左側の写真はいずれも福祉施設への寄贈で、上は山口県協の（左から）萩田会長、武内理事、下は静岡県協の加茂前会長（左）とそれぞれ施設側の代表者や子どもたち

香川県協

香川県アミューズメント施設営業者協会（神原研志会長）は十一月二十三日、福祉施設「讃岐学園」に〝ゲームの出前サービス〟を行なった。

これは昨年に続き二回目。屋内に子ども向けゲーム機十一台、屋外にミニレール走行式汽車を設置。児童七十二名が楽しんだ。

福岡県協

福岡県アミューズメント施設営業者協会（長友隆典会長）は十一月二十三日、「障害者ふれあいAMフェスティバル」として、付添人を含め県内の身障者二百人をセガ社「福岡ジョイポリス」に招待した。

これは同協会の社会福祉活動の一環として初めて開催されたもの。開会式の後、アトラクションやゲーム機などがフリーパスとなるリストバンドが配られ、風船細工や土産も渡された。

長崎県協

長崎県アミューズメント施設営業者協会（島田武会長）は十一月二十日、長崎市福祉保健部を通じ児童福祉施設にぬいぐるみを寄贈した。

これは会員の東亜観光、九娯貿易、ジョイフル山本、スカイパークのほかセガ社、タイトー、ナムコ、カプコンの協賛により、五百個のぬいぐるみを贈ったもので、長崎市長から同協会に二十四日、感謝状と記念品が贈られ、地元テレビで報道された。

大分県協

大分県アミューズメント施設営業者協会（宮永繁会長）は十一月十四日、城島後楽園ゆうえんち（別府市）に三ヵ所の福祉施設の児童百二十五人を招待した。

これは昨年に続き二回目となるもの。園内の遊園施設とゲーム場（セガ社と開世通商運営）の機械を無料（チケット配布）で開放、食事券も提供した。児童の招待には送迎バスを使い、応援も含め同協会から三十人が係員として整理に当たった。

また会員ロケ三十四店舗では十一月一-二十三日、同協会が独自に作成したのぼりを立て「ゲームの日」をアピールした。

鹿児島県協

鹿児島県アミューズメント施設営業者協会（黒葛勝行会長）は十一月十五日、鹿児島市内の福祉施設「やまびこ学園」が開いた〝秋まつり〟に協力し、シールプリント機二台を〝出前サービス〟した。

車いす利用者も楽しめるよう台を設けるなど工夫し、フリープレイで設置した。

SNK

超えるべき奴がいる。

餓狼伝説 WILD AMBITION™

餓狼伝説 ワイルドアンビション

スピーディー&ハイレスポンスな3D格闘アクションを実現!

スピーディーで多彩なキャラクターのアクションと、それを支えるハイレスポンスな操作感が
熱くプレイヤーにアピールする! 対戦格闘ゲームの原点「対戦する楽しさ」を
追求した「餓狼伝説ワイルドアンビション」がハイパーネオジオ64で登場! 乞うご期待。

HYPER NEOGEO 64™

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)3311(大代表)
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)5588 FAX.06(6338)9506
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
高松販売 〒760-0066 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.087(823)3371 FAX.087(823)0920
1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6338-7175
広島販売 〒731-0138 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台販売 〒983-0043 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
札幌販売 〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

AB調べ世界の遊園地ベスト50
TDL首位独走
ディズニー系が上位6位占める

米国の業界紙「アミューズメントビジネス」（AB、週刊）は恒例の年末特集号で、世界の遊園地（テーマパークとアミューズメントパーク）の九八年度入場者数上位五十ヵ所を発表。東京ディズニーランド（TDL）が千六百六十八万人で、九三年度以来連続してトップになった。

これはフロリダ州オーランドにあるウォルトディズニーワールドの四つの遊園地を、九三年度以降それぞれ分けてカウントしていることによる。四つめの遊園地、アニマルキングダムは九八年四月にオープン、既存の三つの遊園地の客を奪うことになった。

「AB」によると、北米の遊園地は天候不良、効果的でないマーケティング、東南アジアからの旅行客減少により、九一年度以来初めて入場者数を減らした。中南米は経済の落ち込みにもかかわらず遊園地入場者を増やした。アジアは経済不況の影響で下落した。世界全体では四%減となっている。

世界第二位はマジックキングダム（ディズニーワールド内、千五百六十四万人）、三位はロサンゼルス郊外のディズニーランド（千三百六十八万人）、四位はフランスのディズニーランド・パリ（千二百五十万人）、五位はエプコットセンター（ディズニーワールド内、千五十九万人）、六位はMGMスタジオ（ディズニーワールド内、九百四十七万人）と、六位までをディズニー関係が占めた。新規のアニマルキングダム（ディズニーワールド内、六百万人）は十位に入っている。

以上のうちエプコットセンターとMGMスタジオは前年比一〇%減、マジックキングダムは八%減で、アニマルキングダム開園の影響を受けた。

世界七位はユニバーサルスタジオ・フロリダ（八百九十万人）、八位は韓国のエバーランド（七百三十二万人）、九位は英国のブラックプール・プレジャービーチ（六百六十万人）。

十一位は韓国のロッテワールド（五百八十万人）、十二位は横浜八景島シーパラダイス（前回十位、五百七十三万人）、十三位はユニバーサルスタジオ・ハリウッド（五百十万人）、十四位はシーワールド・フロリダ（四百九十万人）、十五位はブッシュガーデン・タンパ（四百二十万人）などとなっている。

アジアで世界五十位内に入ったのは、上記のほかハウステンボスが四百十三万人で十六位、鈴鹿サーキットが三百二十三万人で二十二位、長島スパーランドが三百二十万人で二十三位、香港のオーシャンパークが二百九十五万人で二十八位、韓国のソウルランドが二百八十万人で三十一位、豊島園が二百五十二万人で四十位、パルケエスパーニャが二百四十七万人で四十三位、宝塚ファミリーランドが二百三十九万人で四十六位、スペースワールドが二百十六万人で五十位となっている。

北米だけのランキングも五十位まで示されており（九位までは前出）、十位はシーワールド・カリフォルニア（三百七十万人）となっている。

遊園地をチェーン展開している会社グループでは一位がウォルトディズニー・アトラクションズ社（計八千六百九十五万人）、二位がシックスフラッグスを買収したプレミアパークス社（計三千八百七万人）、三位がシーワールド、ブッシュガーデンなどのアンホイザー／ブッシュ社（計二千四十万人）、四位がユニバーサルスタジオズ社（計千八百四十五万人）、五位がナッツベリーファームなどのシーダーフェア社（計千三百七十万人）。

九九年新設される遊園地は、米国のレゴランド・カリフォルニア、ユニバーサルズ・アイランズ・オブ・アドベンチャー、ブラジルのグレートアドベンチャー、スペインのテラミチーカの四ヵ所となっている。

優秀展示賞受けた
リビングカラー
本物のような仕上がり

IAAPAショー98の米国リビングカラー・エンタプライゼス社（フロリダ州フォートローダデイル、ブレット・モルデン社長）の小間。難波船と岩場が設けられ、水が落ちているセット。同社はこの展示で優秀展示賞を受賞した（優秀展示賞は小間の規模に従って四種類あり、二種類目の大きさでのベストエクジビットとなった）。

リビングカラー社は八八年以来、主に水族館、豪華水槽などの建設デザインを専門としており、ウォルトディズニーワールド、ユニバーサルスタジオなどでも下請けとして参加してきた。魚の住む生きたサンゴ礁の海をリアルに再現するのが得意で、なんと言ってもその出来映えが素晴しい。

米国にはこうした専門家が大勢いて、テーマパーク／遊園地などの建設に参加する。遊園地の客がなぜ満足するか、の答もここにある。

コナミ欧州子会社
3社の社名変更
英国販社は業務用専門に

コナミは一月一日付で欧州販社のうち、英国コナミを業務用販売、ドイツコナミを家庭用販売として特化し、持ち株会社を含め三社の社名を一斉に変更した。

このためドイツコナミにあった業務用事業を英国コナミへ、また英国コナミにあった家庭用事業をドイツコナミへ移行させた。これとともに英国コナミとドイツコナミのトップ人事も一新した。

英国コナミはコナミUK社から、コナミアミューズメント・オブ・ヨーロッパ社に改称した。田中富美明会長、小平茂雄副会長、小宮義孝社長。

フランクフルトにあるドイツコナミはコナミドイチェランド社から、コナミ・オブ・ヨーロッパ社に改称。根尾邦男社長で、取締役に北上一三氏と小平茂雄氏。

オランダのアムステルダムにある持ち株会社はコナミ・ヨーロッパ社から、コナミ・コーポレーション・オブ・ヨーロッパに改称した。

ベルギーで
違法機一斉摘発
未成年者15人も逮捕

ビンゴ・ピンボール機の運営が許されている、世界でも珍しい国ベルギーで十二月一日、違法なギャンブル機の一斉取締まりが行なわれ、九十六台が警察によって押収され、客となってはいけない未成年者十五人も逮捕された。

EUの本部が置かれているベルギーは、ことギャンブル機に関する法律が一九〇二年以来改正されていないことから、欧州でも一風変わった事情にある。ペイアウトのあるビンゴ・ピンボール機やTVカードゲーム機、自動ルーレット機が許されているのに、スロットマシンやルーレットによる賭博は禁じられるなど、明確でないという批判が強いのである。

今回千人もの警官を動員した捜査で、百六十三ヵ所の約六千台を調べたが、押収されたのが一・六%の九十六台にすぎなかったのも、そういう事情を背景にしている。

もちろんAMゲーム機とゲーミング機の区別もなく、三台以下のストリートロケでは十六歳未満がプレイできず、専門の遊技場には十八歳未満だと入場できないから、AMゲーム機としてのTVゲーム機の市場はわずかしかないとされている。

九七年提出の新法案に期待して、遊技場は百五十店から百八十店と増加しているが、その法案の行方もはっきりしていない。

ヒルトンから独立
パークパレス社に
ホテルとカジノは別々に

米国ホテル大手のヒルトンホテルズ社（カリフォルニア州ビバリーヒルズ、スチーブン・ボーレンバック社長兼CEO）は十二月三十一日、カジノ部門の分離に成功。新会社、パークパレス・エンタテインメント社（アーサー・ゴールドバーグ社長）に移行した、と発表した。

同社は九八年六月にカジノ部門の分離独立をスタートさせ、十二月までに手続きを終えたもの。分離独立した新会社は、買収したグランドカジノ社の業務を含め、米国、オーストラリア、ウルグアイで十八ヵ所のカジノを運営することになる。

ヒルトンホテルズ社は、これにより、ゲーミング事業から去り、ホテル事業に専念することになる。

International Trade Show

Show	Date
AOU Expo'99 (Chiba, Japan)	Feb. 17-18
India Amusement Expo'99 (New Delhi, India)	Feb. 24-25
ASI'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 10-12
Int'l Gaming Business Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 10-12
Enada Spring (Rimini, Italy)	Mar. 11-14
Fexpo'99 (Barcelona, Spain)	Mar. 18-20
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai,U.A.E.)	Mar. 23-25
World of Entertainment (Prague, Czech Republic)	Apr. 29-May1
TiLE'99 (London, UK)	May 11-13
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May 13-15
Salex'99 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 8-10
Asian Amusement Expo'99 (Singapore)	Jul. 14-16
TAMA-GTI'99 (Taipei, Taiwan)	Jul. 16-19
China Amusement Expo'99 (Beijing, China)	Jul. 22-25
EXIME'99 (Mexico City, Mexico)	Aug. 11-12
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 9-12
AMOA Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Fun Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 28-30
Preview 2000 (London, UK)	Oct. 6-7
IAAPA'99 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 17-20

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス
1月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ブリッツ99（ミッドウェー）	9.09
2	ガントレット・レジェンド（アタリゲームズ）	8.96
3	サイト4（アタリゲームズ）	8.35
4	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	8.00
5	カーニビル（ミッドウェー）	8.00
6	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（IT）	7.86
7	ブリッツ（ミッドウェー）	7.80
8	ゴールデンティー98（IT）	7.51
9	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.39
10	トータルバイス（コナミ）	7.17
11	エリア51（アタリゲームズ）	7.16
12	ソリティア・チャレンジ（ダイナモ）	7.15
13	バーチャストライカー 2（セガ社）	7.00
14	トーナメント・ソリティア（ダイナモ）	6.60
15	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	6.48

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	タイムクライシス II（ナムコ）	8.90
2	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	8.37
3	ロストワールド・ジュラシックパーク（ミッドウェー）	8.25
4	アクアジェット（ナムコ）	8.17
5	SFラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	7.91
6	バスフィッシング〔ゲットバス〕（セガ社）	7.60
7	クルージンUSA（ミッドウェー）	7.58
8	カリフォルニアスピード（アタリゲームズ）	7.57
9	ホームラン・ダービー・ピッチャーズデュエル（IL）	7.57
10	デイトナUSA・スペシャル（セガ社）	7.44
11	デイトナUSA（セガ社）	7.39
12	ハーレーダビットソン（セガ社）	7.38
13	サンフランシスコラッシュ（アタリゲームズ）	7.31
14	トップスケーター（セガ社）	7.27
15	デイトナUSA 2（セガ社）	7.24

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ソウルキャリバー（ナムコ）	7.96
2	ダイナマイトコップ（セガ社）	7.63
3	フィッシャーマンズベイツ（コナミ）	7.55
4	テッケン〔鉄拳〕3（ナムコ）	7.44
5	バスタムーブ・アゲイン〔パズルボブル2〕（タイトー）	7.29
6	マーヴルvsカプコン（カプコン）	7.18
7	ゴールデンティー97（IT）	7.14
8	メタルスラッグ 2（SNKネオジオ）	6.89
9	マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター（カプコン）	6.84
10	ライデン〔雷電〕DX（セイブ／ファブテック）	6.83
11	サーフプラネット（アタリゲームズ）	6.74
12	ストリートファイター・アルファ 3〔ゼロ3〕（カプコン）	6.67
13	ストリート・ファイター3・セカンドインパクト（カプコン）	6.67
14	ストライカーズ1945 パートII（彩京／ワールドワイドビデオ）	6.67
15	ライデン〔雷電〕ファイターズ 2（セイブ／ファブテック）	6.67
16	リアルバウト・フェイタルフューリー〔餓狼伝説〕スペシャル（SNKネオジオ）	6.67
17	ポリストレーナー（P&Pマーケティング）	6.63
18	キング・オブ・ファイターズ98（SNKネオジオ）	6.57
19	ワールドクラスボウリング（IT）	6.56
20	バスタムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	6.53

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	8.25
2	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.93
3	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.29
4	アダムスファミリー（バリー）	7.28
5	ロスト・イン・スペース（セガ・ピンボール）	7.25
6	シアター・オブ・マジック（バリー）	7.20
7	スケアドステイフ（バリー）	7.05

《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

話題のマシン

「ナオミ」のCGアクション
秘石を集め変身
カプコンから「パワーストーン」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、セガ社「ナオミ」基板によるCGアクションゲーム「パワーストーン」が二月中旬発売となる。

これは一対一の対戦形式で、未知の能力が引き出せる秘石〝パワーストーン〟を奪い合いながら戦うというもの。同社一連の格闘ゲームのようなコマンド入力やガードなどは設定せず、秘石を集め強力な武装キャラに変身することで特殊攻撃ができるようになっており、初心者でも楽しめる。八方向レバーと三つ（パンチ、キック、ジャンプ）のボタンを操作する。レバーとボタンの組合わせ技もなく操作はシンプル。落ちている秘石を三つ取るとロボットタイプに変身し、ロケット砲を発射するなど攻撃が一変する。またバズーカやタルを取って攻撃したり、屋根などに登ったり、柱にしがみついて回転キックしたり、画面内のさまざまなものを利用できるのも特徴。キャラは拳法家や炎を操る占い師、忍者、剣士、鉱夫、殺人鬼など多彩な八人から選択。タイマーとライフ制併用。基板販売で価格未定。

パワーストーン

「デイトナＵＳＡ　２ＰＥ」キット
３コースを連結
セガ社リズムゲーム「モグラッパー」なども

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、CGドライブゲーム「デイトナUSA2・パワーエディション」が十二月中旬発売となった。またエレメカアーケードゲーム機「モグラッパー」が一月中旬、プライズマシン「プライズセンサー」が十月下旬、それぞれ発売となった。

「デイトナUSA2・パワーエディション」は「モデル3」によるもので、バージョンアップ版。

初級コースを本格的サーキットに一新。初級、中級、上級のほかこの三つのコースを連結させたミックスコースが追加された。また逆走モードを加え計四つのモードになった。選択できるレースカーはレベルに合わせた三種類にシリーズ一作目の「ホーネットクラシック」が加わった。完走時のエンディングが、ゲーム中の走行シーンを再生するなど変更された。基本的なゲーム内容などは前作と同じ。改造用キット販売のみで標準価格十二万七千五百円。

デイトナＵＳＡ　２
パワーエディション

モグラッパー

「モグラッパー」は、コンピューターのデモ演奏を覚え、その通りにボタンを叩いていくもの。ホップ、レゲエ、ハウス、ファンクの難易度が異なる四コース（一コース一曲）から選択。光るボタンと音で一フレーズずつデモ演奏があり、その順番とリズムどおりにボタンを叩く。うまく叩くと得点が加算され、一定得点以上でスペシャルステージに移る。終了時に五段階評価がある。標準価格九十七万五千円。

「プライズセンサー」は、ストップウォッチを指定された時間の範囲内で止めるというもの。時計はLEDで千分の一秒まで表示。止める時間の範囲を四段階から選択。またストップウォッチのタイプを通常、途中で速度が遅くなるもの、表示が消えるものの三種類から選ぶ。これらの選択はLEDルーレットでランダムに決められる。プレイヤーは一つのボタンのみを使い、指示どおり止めることができればカプセル景品が払い出される。標準価格六十八万五千円。

プライズセンサー

オカセイ／アトラス
お札をシールに
「ななクラブ」の「千社札」版

㈱オカセイ（本社東京、岡田政夫社長）と㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）の共同開発によるAM自販機「ななクラブEX・千社札バージョン」が、両社から十二月末に発売となった。

これは自分の名前などを書いて神社に貼るお札をモチーフにした縦長のシールを作成、プリントアウトするもの。

シールの形は長方形の千社札タイプのほか、のぼりの旗、ちょうちんがある。バックの地紋が四十種類、イラスト（家紋、えと、風物など）が五十六種類あり、それぞれ選択。その上に入れたい文字をタッチペンで入力。書体は昔風の相撲文字や江戸文字など三種類から選ぶ。さらにシール中央の差し札（長細い囲み）部分にも文字を入力。シールは八つがはがきサイズの紙にプリントされる。プリント時間約四十秒。標準価格百四十八万円。

ななクラブＥＸ・千社札バージョン

話題のマシン

「ビートマニア　コンプリートＭＩＸ」
３機種を集大成
コナミ「スリルドライブ」のＤＸ、ツインも

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TV音楽シミュレーションゲーム機「ビートマニア・コンプリートミックス」が一月下旬発売となる。またCGドライブゲーム機「スリルドライブ」のDXタイプが一月十三日、ツインタイプが一月二十一日、それぞれ発売となった。

「ビートマニア・コンプリートミックス」は、「ビートマニア」発売一周年を記念したもので、同「セカンドミックス」「サードミックス」のシリーズ三作に使われている音楽をすべて収録したもので、Eメールによる〝インターネットランキング〟へのエントリー方式を採用。

収録曲は新しく追加するものも含め全部で四十四曲。また従来機での成績判定で最上位だった「グレート」のもう一つ上の判定を追加した。

インターネットランキングは、すでに実施している「ダンスダンスレボリューション」と並行して行なうもので、ランキングモードをクリアすると表示されるパスワードを同社ホームページのランキング受付へ送信、そのパスワードによるスコアが上位百位までランキング表示される。なおパスワードの受け付けは二月三日開始する。価格七十八万円、改造キット十四万八千円。

ビートマニア　コンプリートＭＩＸ

「スリルドライブ」のDXタイプは、SDX（七十㌅湾曲スクリーン使用、本紙前号「話題のマシン」参照）の画面を組み込んだ部分を五十㌅型にしたもので、座席部分のデザインはSDXと同じ。一人用。四台まで通信プレイ可能。OP価格百八十八万円。

同ツインタイプは、二十九㌅TVモニターを二つ組み込んだ2P型キャビネット。二台（計四人）の通信プレイ可能。内容はSDX、DXと同じ。OP価格百九十八万円。改造用ROMキットは一月二十七日発売でOP価格二十九万八千円。

スリルドライブ（ツイン）

スリルドライブ（ＤＸ）

真砂のカーニバルゲーム
フリスビー投げ
「カッパくえくえフリスビー」

真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）から、カーニバルゲーム機「カッパくえくえフリスビー」が十一月中旬発売となった。

これはミニフリスビーを前方へ投げるゲーム。前方の円形盤面に大きな口を開けたカッパの子どものイラストが三つ描かれており、盤面全体が左右へ少し回転している。プレイヤーは手前のポケットにあるフリスビーを持って前方へ飛ばし、カッパの口の中にうまく入れば得点となる。

得点は下部の黄色いカッパが十点、右上のピンクが二十点、左上の緑が三十点となっており、制限時間内に一定得点以上を獲得すればリプレイとなる。なおディップスイッチの切り替えにより、景品（七十五ミリカプセル）払い出しタイプに変更することもできる（払い出し口は手前の下部にある）。盤面上部に照明付き。OP価格八十五万円。

カッパくえくえフリスビー

バンプレストから乗物機
往復回転走行式
「ごきげんアンパンマン」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）から、レール走行式乗物機「ごきげんアンパンマン」が十一月発売となった。

これは約三㍍の直線レール（千ミリゲージ）上を汽車が往復走行するもの。

硬貨投入でキャラカードが払い出された後スタート。汽車は〝SLマン〟キャラで、煙突の後ろに〝アンパンマン〟キャラが座っている。レールの端で汽車が百八十度回転して向きを変える。また乗客がボタンで回転や横向き、後ろ向きにもできる。キャラ音声ボタンもある。二人乗り。㈱大阪娯楽機製作所のOEM。他のキャラを描いた背景パネルや柵とのセットでOP価格百八十八万円。

ごきげんアンパンマン

総目録

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機❷アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❸ＡＭ自販機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部前回からの繰り越し）

ビートマニア　3rd　Mix
ＤＪシミュレーションゲーム第３弾。新しいモードと曲を加え２人同時バトルプレイも可能。ＯＰ価格96万円、改造ＲＯＭキット26万８千円。【コナミ】No.573

すくすく犬福
クイズ中心のＴＶバラエティーゲーム。成績により不思議な動物キャラ“犬福”を育てていく。基板ＯＰ価格15万８千円。【ビデオシステム】No.571

ブラッディロア　2
ＣＧ格闘ゲームのバージョンアップ版。新キャラ６人を加え、“獣化”キャラの特性を強調。基板ＯＰ価格21万８千円。【エイティング／ライジング】No.571

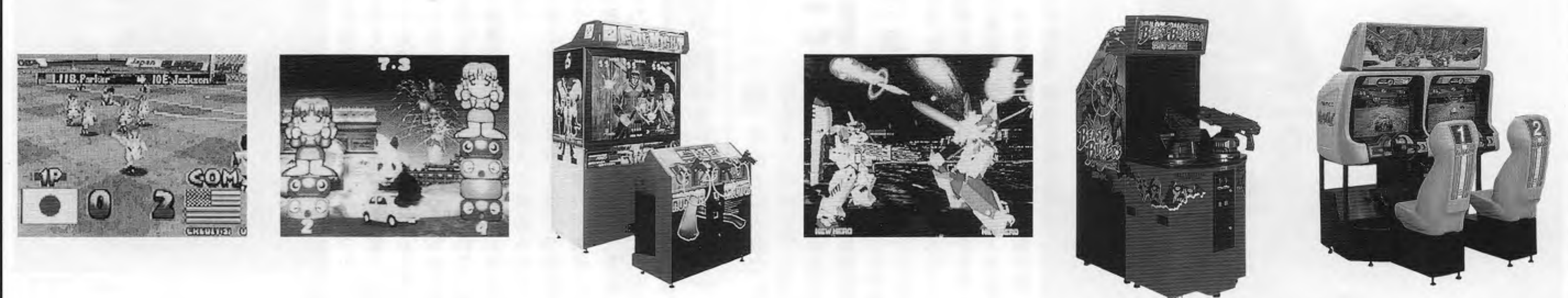
レースオン！（ＤＸ）
「システム23」によるＣＧドライブゲーム機。プレイヤーの顔を採り込みゲーム画面に表示。実況中継画面付き２台セット価格450万円。【ナムコ】No.573

弾銃フィーバロン
ＴＶ縦スクロールシューティングゲーム。敵機を破壊すると現れる兵士を取ると得点が加算される。基板ＯＰ価格16万８千円。【ケイブ／日本システム】No.573

オペレーションタイガー（29型）
同社同名機のアップライト型。銃で自動連射ショットとボムを発射。ジープやヘリに乗って戦うなどシーンは多彩。標準価格123万円。【タイトー】No.573

オペレーションタイガー（50型）
ＣＧガンゲーム機。同社“オペレーション”シリーズ３作目。敵軍と戦いながら捕虜を救出。６ラウンド構成。標準価格198万円。【タイトー】No.573

オーシャンハンター（ＳＤ）
同社同名機の29インチアップライト型。古代遺跡や沈没船内などのステージで最後にモンスターと対決。標準価格124万７千５百円。【セガ社】No.573

オーシャンハンター（ＤＸ）
「モデル３」によるＣＧガンゲーム機。水中スクーターで海中を進み、サメやバラクーダを倒す。銃に反動機構付き。標準価格217万５千円。【セガ社】No.573

イレブンビート
セタ「アレック64」第１作のＣＧサッカーゲーム。選択チーム16ヵ国。マザー基板ＯＰ価格８万８千円、カートリッジ３万８千円。【ハドソン／ビスコ】No.574

スーパービシバシチャンプ
同社同名機の基板タイプ。ダルマ落としや数字計算など20種類以上の多彩なミニゲームをプレイ。専用操作盤付き基板ＯＰ価格13万８千円。【コナミ】No.574

エヴィルナイト
３人用ＣＧガンゲーム機。１Ｐと３Ｐが拳銃、２Ｐがショットガンを使いゾンビや殺人鬼ほか不気味なキャラを撃破。ＤＸ型ＯＰ価格148万円。【コナミ】No.574

超鋼戦紀キカイオー
「ＰＳ」基板によるＣＧロボット対戦ゲーム。ダッシュしての接近攻撃や超必殺技などを駆使。選択ロボは８体。基板ＯＰ価格22万８千円。【カプコン】No.573

ビーストバスターズ　2ndナイトメア
「ハイパーネオジオ64」によるホラーＴＶガンゲーム機。人間がモンスター化した怪生物を撃破。29型ＯＰ価格88万円、50型138万円。【ＳＮＫ】No.573

レースオン！（ＳＤ）
同社同名機の２Ｐタイプ。相手の顔写真を見てぶつけ合うなどレースバトルや派手なアクションをする仕掛けもある。価格178万円。【ナムコ】No.573

ポップンミュージック
ＴＶリズムアクションゲーム。９つのボタンを指示どおり叩いていく。ポピュラー曲を採用。数人協力プレイも可能。ＯＰ価格93万８千円。【コナミ】No.575

デッド・オア・アライブ＋＋
「ＰＳ」基板によるＣＧ格闘ゲーム。３種の攻撃技に相関性を持たせた新方式採用。基板ＯＰ価格20万８千円、改造用サブ基板13万８千円。【テクモ】No.575

ガンメンウォーズ
「システム23」のＣＧガンゲーム機でロボット戦を展開。“顔撮り込み”シリーズ第２弾。２Ｐ用新アップライト型仕様で価格170万円。【ナムコ】No.575

ダートデビルズ
「モデル３」のＣＧドライブゲーム機。オフロードの悪路を走行。コースは３種類から選択。標準価格235万円、改造キットは113万７千円。【セガ社】No.574

カオスヒート
「Ｇネット」第１作のＣＧシューティングアクションゲーム。分岐ステージ採用。マザー基板ＯＰ価格12万５千円、カード11万８千円。【タイトー】No.574

コットンブーメラン
「ＳＴ－Ｖ」によるＴＶシューティングアクションゲーム。キャラ３人選び交代可能。連爆や魔法攻撃も。基板ＯＰ価格12万円。【サクセス／テクモ】No.574

（第572号～第576号）

マジカルテトリスチャレンジ
「テトリス」にディズニーキャラなどいろいろなフィーチャーを加味。「アレック64」をもとにした自社基板でＯＰ価格14万８千円。【カプコン】No.576

ダンスダンスレボリューション
ＴＶダンスシミュレーションゲーム機。４つのフットスイッチを画面の指示どおり踏み、リズミカルに踊る。２人用。ＯＰ価格148万円。【コナミ】No.576

サムライスピリッツ・アスラ斬魔伝
「ハイパーネオジオ64」のＣＧ剣劇アクションゲーム。キャラは13人で各２種の属性から選択。新しい攻撃技も採用。基板ＯＰ価格27万８千円。【ＳＮＫ】No.575

スーパーてれびでんわ
子ども向けのＴＶバラエティーゲーム機でミニカプセルを払い出す。内容は「ポケットモンスター」。ＯＰ価格39万８千円。【バンプレスト】No.573

ストラックアウト
ピッチングがテーマのアーケードゲーム機。ボールを投げ９つの数字パネルを倒していく。２枚同時に倒すことも可能。ＯＰ価格298万円。【コナミ】No.571

ドリームパレス　Ⅱ
６人用クレーン機。窓とフィールドが広くなり、タイマー制、アーム降下の途中停止、割れ物景品用などのモードを追加。標準価格850万円。【セガ社】No.571

ショックトルーパーズ　2ndスカッド
「ネオジオ」のＴＶアクションシューティングゲーム。接近戦や回避ジャンプなど戦い方が多彩に。カセットＯＰ価格６万８千円。【ザウルス／ＳＮＫ】No.576

幕末浪漫第二幕・月華の剣士
「ネオジオ」の剣劇アクションゲーム。グレードアップ版で背景やステージ演出などを一新。キャラは16人。カセットＯＰ価格12万８千円。【ＳＮＫ】No.576

マイドリームホース
「システム12」によるＴＶクイズゲーム。子馬を競走馬に育てて G１レースに出場。正解率でレース展開が変化。基板ＯＰ価格17万８千円。【ナムコ】No.576

ホールアウト
プライズマシン。ゴルフをモチーフにパチンコ式レバーで玉を右から弾き、左側の４つのホールに入れていく。ＯＰ価格39万８千円。【ジャレコ】No.576

パオパオキャッチャー
プライズマシン。ターンテーブル上の景品の中にゾウが鼻を突っ込み、景品を巻き上げて落とし口へと運ぶ。ＯＰ価格37万８千円。【セガ社】No.575

ドリームパーク
プライズマシン。遊園地をモチーフにレバー操作で観覧車や絶叫マシンなどにボールを運んでいく。ＯＰ価格39万８千円。【泉陽興業／ジャレコ】No.575

プラスチャンス
プライズマシン。２つのデジタル点滅数字を止め、その合計が表示数字の範囲内になれば景品（大型に対応）を払い出す。ＯＰ価格64万円。【エイブル】No.575

ピンポイントショット
２人用射撃ゲーム機。最長20メートル前方にある６つの的を狙う。プレイモードは１人用３種、２人用２種の計５種類。セット価格600万円。【ナムコ】No.575

パラダイスクレーン
１人用クレーン機。２種類のアームの交換により、カプセルからキャンディーまで幅広い景品に対応。ＯＰ価格36万８千円。【ユウビス／セガ社】No.574

総目録索引

ネオレーザー
顔写真の画像をレーザーで小物に焼き付けて払い出すＡＭ自販機。イラストやフレーム選択、文字入力などもできる。標準価格248万円。【ＳＮＫ】No.574

ラブゲティステーション
写真カード作成機。上半身を撮影し雑誌の表紙や映画ポスター風（２枚）に仕上げる。ＯＰ価格178万円。【辰巳電子工業／エアフォルク／アトラス】No.571

じゃんけんポン
プライズマシン。機械側の大きな動く手とボタンでじゃんけんするシンプルなゲーム。３回勝負。景品はカプセル。ＯＰ価格49万８千円。【こまや】No.576

キャットプレイ
プライズマシン。バスケットボールをテーマとしたスマートボールタイプ。ボールが２個入る高得点ホールもある。ＯＰ価格39万８千円。【ユウビス】No.576

FEBRUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	－	バーチャストライカー　2　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	8.00
2	1	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン） Jojo's Venture (Capcom)	7.64
3	2	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	6.75
4	6	ガンバード　2（彩京） Gunbird 2 (Psikyo)	6.09
5	－	てんこもりシューティング（ナムコ） Tenkomori Shooting (Namco)	6.00
6	3	幕末浪漫第二幕・月華の剣士（SNKネオジオ） Last Blade 2 (SNK)	5.96
7	4	ダービークイズ　マイドリームホース（ナムコ） Quiz my Dream Horse* (Namco)	5.81
8	5	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.60
9	8	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	5.50
10	9	ストリートファイター　ZERO　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	5.48
11	7	パカパカパッション（ナムコ） Paca Paca Passion (Namco)	5.43
12	16	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	5.38
13	10	レイクライシス（タイトーGネット） Raycrisis (Taito)	5.31
14	15	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.25
15	12	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	5.16
16	11	ファイティングレイヤー（アリカ／ナムコ） Figthing Layer (Arika/Namco)	5.10
17	17	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（SNKネオジオ） The King of Fighters '98 (SNK)	5.00
18	20	ダイナマイト刑事　2（セガ社） Dynamite Cop (Sega)	4.90
19	13	スパイクアウト（セガ社） Spike Out (Sega)	4.77
20	22	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	4.74
21	23	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	4.69
22	－	ダイナマイトベースボールNAOMI（セガ社） Dynamite Baseball NAOMI (Sega)	4.64
23	33	ストライカーズ1945　II（彩京） Strikers 1945 II (Psikyo)	4.53
24	21	ライデンファイターズ　JET（セイブ） Raiden Fighters JET (Seibu)	4.46
25	27	超鋼戦紀キカイオー（カプコン） Tech Romancer (Capcom)	4.45

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダンスダンスレボリューション（コナミ） Dance Dance Revolution (Konami)	9.41
2	2	ビートマニア　3rd　Mix（コナミ） Beatmania 3rd Mix [Hip Hop Mania 3] (Konami)	8.07
3	－	スリルドライブ（2P／SDX）（コナミ） Thrill Drive (2P/SDX) (Konami)	7.80
4	4	ポップンミュージック（コナミ） Pop'n Music (Konami)	7.50
5	3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（DX／UP）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	7.13
6	5	タイムクライシス　2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.38
7	－	スーパービシバシチャンプ（コナミ） Super Bishi Bashi Champ (Konami)	6.30
8	6	レースオン！（SD／DX）（ナムコ） Race On! (SD/DX) (Namco)	5.82
9	11	オペレーションタイガー（タイトー） Operation Tiger (Taito)	5.75
10	8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	5.45
11	10	ガンメンウォーズ（ナムコ） Gunmen Wars (Namco)	5.39
12	9	セガラリー　2（DX）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	5.25
13	16	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	5.13
14	12	デイトナUSA　2（DX／2P）（セガ社） Daytona USA 2 (DX/2P) (Sega)	5.11
15	17	パニックパーク（SD／DX）（ナムコ） Panic Park (SD/DX) (Namco)	5.09
16	19	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	4.85
17	14	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	4.80

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.06
2	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.00
3	3	ツイスター（セガ・ピンボール） Twister (Sega Pinball)	3.33

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.65
2	2	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	7.46
3	3	ラブゲティステーション（辰巳電子／エアフォルク／アトラス） Lovegety Station (Tatumi/Erfolg/Atlus)	6.91
4	4	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.00
5	5	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	5.92

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.330

山川萬里

一九九八年夏（4）

長部日出雄さんは入院する際にマックス・ヴェーバ著「プロテスタンティズムの倫理と資本主義の精神」だけではなくて、聖書とカント著「実践理性批判」を枕頭の書として選ばれたという。

わたくしたち俗人からみれば、よく離島にもってゆく三冊の本などというのを連想してしまうのだが、なかでも「実践理性批判」について

――繰り返しページをめくったのは、長いあいだ難解で歯が立たず、近年ようやく少しずつ読めるようになった哲学の書である。

カントはいう。

現実の生涯において、ついに達成し得ない完全性への進行は、同一の理性的存在者の実在と人格性とが無限に存続すること（われわれは、これを心の不死と名づける）を前提としてのみ可能である。

最高善は、心の不死を前提としてのみ、つまり永遠の未来においてのみ実践的に可能となる、ゆえに心の不死は、純粋実践理性の要請である――

病院で「実践理性批判」を読んでは考え、考えては読み、考えながら読み、読みながら考えるうちに、長部さんは肉体は消えても、完全性を求めつづける魂は決して死なないという理解に達している。

そうして昔からここだけは記憶に残っていたという結びの文句を、もはや疑いようのない語としてあげている。

――それについて考えをめぐらすたび、つねにいやます新たな感嘆と畏敬の念とをもって心を満たすもの、二つ。わが上なる星空とわが内なる道徳律――

今日も暑かった。時としてSF小説で見た場面、いつまでたっても永遠に続くかのように降り続ける雨、その雨の中で繁茂が繁茂をよび増殖してゆく黴が、地球上のありとあらゆるものを喰い尽してゆく、あれと同じようにいつまでもこの暑さが絶えることなく続くのではなかろうかとさえおもう。

ビールをいれたコップを手に夕刊で長部さんの記事をみながら、星空を見ようと窓からなかば身を乗り出す。

改めて星を見ようとすると、空の周囲は街の灯りで明るく霞んでいる。

周囲の星は街あかりで見えない。

天空の星、よほど大きい星の光だけが、薄目の先に紗がかかっているようにして望まれる。

わが上なる星空が霞んでぼやけているということはカントの導きによれば、わたくしたち下界人の内なる道徳律も呆けてきていることになるのだなあと、星空を諦めてゆっくりと椅子に座る。

とうてい萬巻の書を見たとはいえないが、それでもいろいろとギリシア時代のものから現代のものまでのいわゆる哲学の書を見てきて、今はっきり分るようになっていることもある。

ひとつは哲学という学は何かについて、その書を著わした人が考えて考えて考えぬくということと、後はその過程を表現するレトリックであるということである。

ポイントになるのはしたがってまず何について考えるのかということ。

ついでそれと同様にあるいはそれ以上にそれを表現するレトリックが問われる。

レトリックというのは国では修辞学と翻訳され、ともすれば言語表現の飾りであるかのような不幸な運命をたどっているが、もともとは名状しがたいものを名状しようとする認識と言語にとっての必需であると佐藤信夫も説明している。（レトリック感覚）

考えることと表現することとは、もちろん人にとってあざなえる一本の縄のようなもので元来一体をなしている。

レトリックは衝撃的な生命力をもっている。

国でも言霊という語があるが、そこまでゆかなくてもというか、自然になんとなく力があるのではなくて、やはり考えに考えぬくところからレトリックには衝撃的な生命力を生じてくるとおもいたい。

長部さんも考えぬいたところでこのカントのレトリックに改めて〈衝撃的な生命力〉を感じとったのにちがいない。

それにつけてもこの暑さをいいことに殆んど考えることもせずに、動物的な触覚をたよりに無為にだらしなく日々を過していることについての反省を強いられてくるようで、だんだんとビールの苦さがましてくる。ビールのコップを置いてしまう。

長部さんは求道心がつよい作家である。

同年の阿部昭、大江健三郎、井上ひさしと並べてみるとよく分る。

一遍聖人について長部さんが書いたころには、どうして長部さんが一遍聖人について書いたのかその動機がはっきり分らなかったのだが、やはり長部さんの求道心がそうさせたのだろう。

しかしわたくし自身は長部さんのように考えぬいた末の（求道心）「星空と道徳律」に憧憬の念を抱いても、すぐにはそれについてゆくことが出来ない俗人である。

蒲団の上に莫蓙を敷いてその上に横たわる。

すぐに身体の下に汗がたまる。

逆の方に寝返りをうつ。

暑くて、身体は疲れているのに目が冴えてきて寝つかれない。

輾転と反側をくりかえすのみである。

長部さんの場合はカントにいってしまった。ではわたくしの場合は、わたくしという存在が孕んでいる底なしの偶然性が気にかかるばかりである。

きりがない。

気がつくとその底なしの偶然性と深く戯れている。

暑さも気にならなくなるぐらい。

つきつめて考えぬくのは辛い。

パスカルもいっている。

ほどほどにするのがいい。

理性はたわみやすいものである。

「二つの行き過ぎ。理性を排除すること、理性しか認めないこと」

考えと表現との関係のように、理性、精神は、きちっと割り切れる推理の精神と、割り切れないものを割り切れないままに受け入れる濃やかな感受性を折りこんだ精神との関係の間にあるものだろう。

パスカルの「パンセ」のように、「人間は天使でも獣でもない。そして不幸なことには、天使のまねをしようと思うと、獣になってしまう」というのも、もうひとつの生き方であり、哲学である。

ちなみに割り切れる方を〈幾何学の精神〉、割り切れない方を〈繊細の精神〉とパスカルは呼んでいた。

国ではそれを父性の原理、母性の原理とよんでいた人がいた。

英文版業界ニュース

China, Taiwan Crackdown On "NEO·GEO" Copies

The Administration for Industry and Commerce (AIC) in Guangzhou, Guangdong, China, has raided four counterfeit traders who distributed unauthorized copies of SNK's "NEO·GEO" game software such as "Metal Slug 2", "King of Fighters 98', "Real Bout Fatal Fury Special" and "NEO·GEO Cup '98" on December 2.

The AIC seized 27 counterfeit game cartridges and 28 original cartridges with counterfeit labels attached at Hua Nan Game Machine Trading Co., Shu Guang Electrical Game Machine Trading Co., Wei Xing Game Machine Trading Co., and Jia Le Game Machine Trading Co.

This is the second crackdown following the raids made on five counterfeit traders in Panyu and Guangdong, Guangzhou, on June 17–18, 1998. Since counterfeits were still rampant on the market, SNK Corp., Osaka, complained of trademark infringement, and AIC carried out the raid. AIC seems to have sentenced all of the four companies raided this time to seizure of copies and a fine.

According to AIC's investigation, one of the four companies confessed that it purchased counterfeits from Wah Lap Electronics. Wah Lap was raided in June 1998, and is still regarded as being problematical. This situation was recently revealed by SNK's department of judicial affairs.

SNK also announced that Taipei Police has raided Kortai Trading Co., Ltd., Taipei, Taiwan, on suspicion of manufacturing counterfeits, and seized 3,695 counterfeit cartridge boards, 30,719 unauthorized title seals and other documents.

Kortai Trading's office is situated in a condominium, where a large number of units decoding the original "NEO·GEO" game software, ROM writers for making unauthorized copies, raw boards, etc. were found, and it was made clear that at least 30,000 counterfeit cartridges had been manufactured there. According to SNK, this caused more than ¥1,000 million in damages.

SNK, for trademark infringement, and SNK of America, for copyright infringement, complained to the Taipei police authorities on November 2. The raid on Kortai Trading (G. System Taiwan) which had served as a factory producing more than 30,000 counterfeits, was sensationally reported by Taiwan's TV, etc. This raid is thought to have dealt a great blow to counterfeit traders in Guangzhou.

Konami Regroups European Subs

Konami Co., Ltd. announced on January 11 that it changed the names of its three European subsidiaries. This was carried out as a step for improving the situation in which both Konami Germany and Konami UK were selling coin-op games and home videos, Konami decided that Konami UK be dedicated to coin-op video sales and Konami Germany to home video sales.

Konami UK Ltd., London, was renamed Konami Amusement of Europe Ltd., with Yoshikaka Komiya assuming office as president. Konami Deutsuland GmbH, Frankfurt, was renamed Konami of Europe GmbH, with Kunio Neo assuming office as president. Konami Europe B.V., Amsterdam, controlling these two companies, was renamed Konami Corp. of Europe B.V.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Atlus Dream Changes Pres.

Atlus Dream Entertainment Co., Ltd. (ADE), Irvine, CA, has changed its president from Daizaburo Sakurai to John Yamamoto. Sakurai was despatched to ADE from Sega after Sega invested in 20% of ADE's capital. However, he returned to Sega in January 1999.

Atlus Co., Ltd., Tokyo, has a subsidiary dealing in home video software, Atlus Software Inc., Irvine, CA, which has operated for some time. John Yamamoto, president of Atlus Software, has come to serve also as president of ADE which is developing "Print Club" operations in the USA.

Sega Denies Sell of PLF

Concerning the fact that *"AB Europe"* (UK), in its January issue, reported that Sega Enterprises has sold its French subsidiary Premier Loisir France to Kunick Group, and also closed Premier Loisir Germany, *"Game Machine"* enquired to Sega's head office. To this Sega replied that "it is not a fact". Sega also explained that the company is not moving along that line.

K & U Co., Ltd. Goes Bankrupt

K & U Co., Ltd., Higashi Osaka, went bankrupt on January 4. Kenji Hayashi, president of K & U, has gone into hiding and the office was closed. Although the debt is unclear, it is thought to amount to several billion yen.

Kenji Hayashi founded his business as K & U Shokai in April 1977, and incorporated it into K & U Shokai Co. in April 1984, which was then renamed K & U Co. in May 1991. At first, K & U's business was limited to sales/exports of prize games, video game boards, etc. In 1989, however, the company advanced into coin-op karaoke sales, and then expanded its business line to sales of prizes for crane games; from 1994 it commenced auction sales of used video games.

Therefore, as a promising venture business, K & U was invested in by venture capitalists, karaoke manufacturers, game manufacturers, etc., and aimed to offer its stocks for public subscription. However, due to the expansion of loans and sluggish auction and other operations, K & U's management has changed for the worse for the last several years.

The revenue for the fiscal year ended March 1997 was ¥5,231 million, and that for the fiscal year ended March 1998 was ¥4,296 million. It is assumed that many operators in Japan have recently sold used machines to K & U for which they have not yet been paid and on the other hand, that many overseas operators have sent money to K & U but have not received machines.

Although K & U intended to exhibit its products at one booth unit of AOU Expo '99, since it went bankrupt, AOU has deleted the booth. Although K & U had offices in Europe and Southeast Asia, both offices are now closed.

AOU Expo '99 Scales Down

The All Nippon Operator Union (AOU) announced on January 12 that 66 companies will exhibit covering 938 booth units at the AOU Amusement Expo '99 (February 17~ 18, Makuhari Messe, Chiba). Compared to AOU Expo '98 held a year ago where 67 companies exhibited covering 1,017 booth units, the numbers have decreased by one company and 79 booth units (7.8%).

Companies which exhibited in the past but do not exhibit this time number 15, including Sunwise (which went bankrupt), Takara Amusement, Power Link, River Service, and Kaneko. Companies which did not exhibit at the preceding expo but exhibit this time numbered 14, including Funai Hucom.

Major exhibitors exhibiting with more than 30 booth units number 9 as in the case of the preceding expo – Sega Enterprises, Konami, Namco, Taito, Capcom, SNK, Sigma, Banpresto, and Atlus.

According to a person in charge of AOU Expo '99, from the current expo, the opening ceremony and attendant speeches are abolished, and, instead, the expo will opened with a fanfare.

namco
1999
AOU
AMUSEMENT
EXPO
ナムコブースで全てプレイできます。
ガンバァール
バストアムーブ
© METRO/FRAMEGRAPHICS AVEX D.D.,INC/ENIX.1998
500GP
ファイナルハロン2
サブマリンズ
その他の出展予定製品
★ハイスクールエンジェル ★メリーボンバー
大好評発売中!
人気のラインナップも見逃すな!!
ピンポイントショット
ガンメンウォーズ
タイムクライシス2 シングル
ビューティークラブ (ウィンターバージョン)
アングラーキング
バランストライ
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京) 〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03(3756)2311(大代)
(札幌) 〒003-0803 北海道札幌市白石区菊水 3条1-8-2 TEL.011(822)5002(代)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市東区泉1-2-8 TEL.052(962)3343(代)
販売二部(大阪) 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-21-26 TEL. 06(6338)3511(代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL.092(474)5605(代)
©1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED